

COLÉGIO TÉCNICO DA UFMG  
TECNOLOGIA DE PROGRAMAÇÃO

## Guia - Ksen Game

*Gabriel Dutra Dias*

orientado por  
Prof.<sup>a</sup> VIRGÍNIA FERNANDES MOTA

Belo Horizonte - MG  
2015

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Descrição</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Como Jogar</b>	<b>2</b>
2.1	Entrando no Jogo . . . . .	2
2.2	Controles . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Classes</b>	<b>3</b>
3.1	Ninja . . . . .	3
3.1.1	Descrição . . . . .	3
3.1.2	Atributos Inicias . . . . .	4
3.1.3	Habilidades . . . . .	4
3.2	Mago . . . . .	4
3.2.1	Descrição . . . . .	4
3.2.2	Atributos Iniciais . . . . .	4
3.2.3	Habilidades . . . . .	5
3.3	Guerreiro . . . . .	5
3.3.1	Descrição . . . . .	5
3.3.2	Atributos Iniciais . . . . .	5
3.3.3	Habilidades . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Mapa</b>	<b>6</b>
4.1	O mapa . . . . .	6
4.2	Recuperação de HP . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Evolução</b>	<b>7</b>
5.1	Subindo de nível . . . . .	7
5.2	Menu de Atributos (C) . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Comandos</b>	<b>7</b>

# 1 Descrição

Ksen Game é um jogo com estilo RPG totalmente focado em PVP (*Player versus Player*). Suas principais características consistem em ser um jogo fácil, simples e ao mesmo tempo descontraído. O jogo possui um mapa único em que o usuário é livre para explorar e interagir com outros players.

## 2 Como Jogar

### 2.1 Entrando no Jogo

A configuração para localização do servidor (ip e porta) é feita no arquivo *config.ini*, localizado na pasta do cliente.

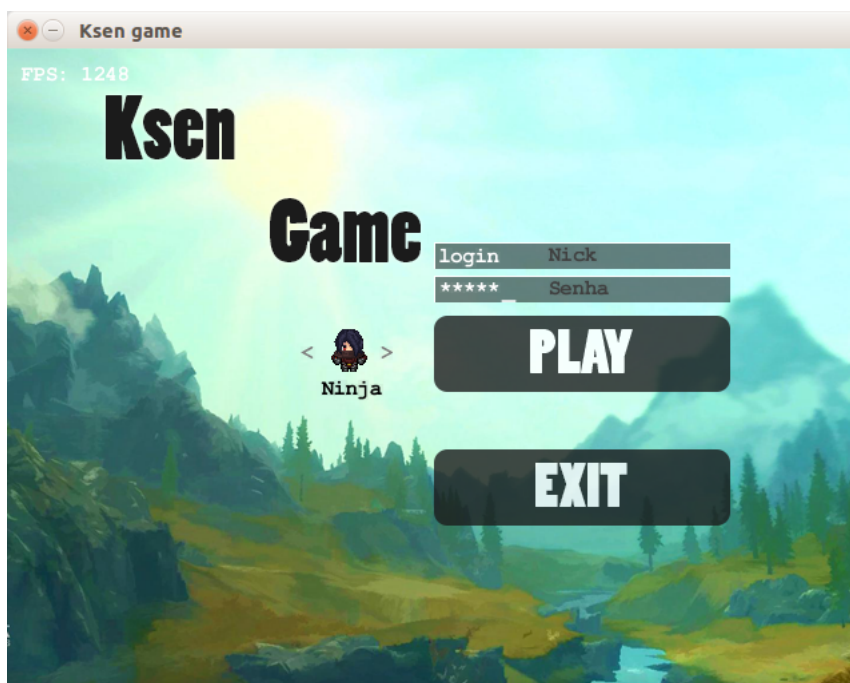


Figura 1: Menu Inicial

O login e cadastro é feito no menu inicial, caso o Nick escolhido não esteja em uso ele será cadastrado com a senha digitada, em caso contrário a autenticação será realizada.

A classe pode ser escolhida a esquerda do botão de “Play” com o auxílio das setas disponíveis na tela.

A entrada no servidor é feita clicando no botão “Play”.

## 2.2 Controles



Figura 2: Interface de jogo

**Setas:** Movimentação do personagem.

**T:** Foca o chat para digitar mensagens.

**ENTER:** Envia a mensagem digitada.

**SHIFT e ESPAÇO:** Ataque/habilidade (varia com a classe).

**C:** Abre o menu de atributos.

**S:** Ativa/Desativa a trilha sonora.

**M:** Ativa/Desativa o mini mapa.

## 3 Classes

### 3.1 Ninja



Figura 3: Ninja

#### 3.1.1 Descrição

Ninjas são rápidos e certos em suas ambições, todo ninja carrega consigo pelo menos uma kunai.

### 3.1.2 Atributos Inicias

- Ataque Físico: 30;
- Defesa: 0;
- Precisão: 80%;
- Crítico: 10%;
- Velocidade: 2.0;

### 3.1.3 Habilidades

**3.1.3.1 Investida (SHIFT)** O ninja saca sua kunai e aumenta sua velocidade. Ao colidir com outro player, a nova velocidade é imediatamente convertida em dano sobre o player encontrado. Consome 30 de Stamina a cada utilização e caso haja o encontro com outro player é necessário aguardar 2 segundos antes de utilizar a habilidade novamente

**3.1.3.2 Kunais (Segurar ESPAÇO)** O ninja começa a atirar kunais ao redor de si. Todos os players que ficarem no raio das kunais tomaram dano contínuo. Enquanto a habilidade estiver em utilização ocorre o consumo de stamina.

## 3.2 Mago



Figura 4: Mago

### 3.2.1 Descrição

Magos são dominadores do controle da magia para seu favor.

### 3.2.2 Atributos Iniciais

- Ataque Mágico: 40;
- Defesa: 0;
- Precisão: 70%;
- Crítico: 10%;
- Velocidade: 1.5;

### 3.2.3 Habilidades

**3.2.3.1 Teleporte (SHIFT)** O mago utiliza seu poder mágico para se transportar na direção em que o usuário estiver. Consome 25 de mana por utilização e é necessário esperar 2 segundos para usar novamente.

**3.2.3.2 Bola de Fogo (ESPAÇO)** O mago concentra parte de seu poder mágico em uma bola de fogo que é atirada na direção que ele estiver. Consome 20 de mana por utilização e é necessário esperar 0,6 segundos por utilização.

## 3.3 Guerreiro



Figura 5: Guerreiro

### 3.3.1 Descrição

Guerreiros são resistentes e possuem um dano considerável, sua principal arma é uma espada.

### 3.3.2 Atributos Iniciais

- Ataque Físico: 30;
- Defesa: 15;
- Precisão: 80%;
- Crítico: 15%;
- Velocidade: 1.7;

### 3.3.3 Habilidades

**3.3.3.1 Trocar Espada (SHIFT)** O guerreiro alterna entre a espada de gelo e fogo. Não consome stamina e é necessário esperar 1,5 segundos por utilização.

**3.3.3.2 Atacar (Segurar ESPAÇO)** O guerreiro começa a rapidamente atacar com sua espada. Enquanto a habilidade estiver em utilização ocorre o consumo de stamina.

**Espada de Fogo:** Aumenta a velocidade do guerreiro durante o ataque.

**Espada de Gelo:** Reduz a velocidade do inimigo com o dano.

## 4 Mapa

### 4.1 O mapa



Figura 6: Mapa do jogo

O mapa de jogo é pequeno e simples, possui obstáculos para criar infinitas possibilidades de jogadas.

### 4.2 Recuperação de HP

A região cinza-claro localizada no centro do mapa é a área de cura, nela o jogador pode recuperar sua própria vida ao permanecer nela por alguns segundos.



## 5 Evolução

### 5.1 Subindo de nível

Ao atingir uma quantidade específica de *kills* (varia de acordo com o nível, sendo sempre o dobro da quantidade anterior) o usuário sobe de level e ganha 1 ponto para ser utilizado em um atributo a escolha no menu de atributos(C).

### 5.2 Menu de Atributos (C)



Figura 7: Menu de atributos

## 6 Comandos

`/rank`: Mostra o ranking com os 3 players mais fortes do servidor.

`/q`: Desconecta do servidor.